



Centro Universitário de Brasília

Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas – FASA

Pablo Santiago Sánchez

Jornalismo Colaborativo

Estudo Exploratório da seção Repórter Web da revista Info Exame

Brasília

2007

Pablo Santiago Sánchez

Jornalismo Colaborativo

Estudo Exploratório da seção Repórter Web da revista Info Exame

Trabalho Apresentado ao Centro
Universitário de Brasília (UniCEUB/FASA)
como pré-requisito para a obtenção de
Título de Bacharel em Comunicação
Social, com habilitação em Jornalismo.

Orientador: Profª Mônica Prado

Brasília

2007

Pablo Santiago Sánchez

Jornalismo Colaborativo

Estudo Exploratório da seção Repórter Web da revista Info Exame

Trabalho Apresentado ao Centro
Universitário de Brasília (UniCEUB/FASA)
como pré-requisito para a obtenção de
Título de Bacharel em Comunicação
Social, com habilitação em Jornalismo.

Orientador: Profª Mônica Prado

Brasília, 08 de junho de 2007

Banca Examinadora

Prof. Marco Antônio R. Vieira

Convidado Mário César Gasparini Nascimento

RESUMO

A Internet trouxe-nos revoluções nas mais diversas áreas humanas, desde a forma como nos comunicamos, as relações sociais que construímos através de ferramentas de relacionamento, como o Orkut, até a forma pela qual difundimos e assimilamos as informações através de ferramentas colaborativas como fóruns de discussão, wikis¹, diggers², e sites que permitem a submissão de conteúdo pelos próprios leitores.

Este trabalho foca-se na análise específica do caso da revista Info Exame, e a criação da seção Repórter Web, a fim de analisar a viabilidade técnica do modelo proposto e confrontando-a com diversas teorias da comunicação como a Teoria do Gatekeeper.

Palavras-Chave:

“Web 2.0”. “Internet”. “Jornalismo On-line”. “Jornalismo Colaborativo”. “Info Exame”.
“Teoria do Gatekeeper”

1 Wikis – Vide Glossário

2 Diggers – Vide Glossário

Sumário

RESUMO.....	4
1. Introdução.....	7
1.1 Justificativa.....	9
1.2 Contextualização.....	9
1.2.1 Breve História da Internet.....	9
1.2.2 Primeiras Experiências Colaborativas.....	10
1.2.3 Web 2.0.....	12
1.2.4 Jornalismo Colaborativo.....	13
1.2.5 Iniciativa da Revista Info Exame.....	14
1.3 Objetivos.....	15
1.3.1 Objetivo Geral.....	15
1.3.2 Objetivo Específico.....	16
1.4 Descrição sucinta de metodologia.....	16
1.5 Apresentação da estrutura e organização.....	17
2 Desenvolvimento.....	18
2.1 Embasamento Teórico.....	18
2.2 Descrição da Metodologia.....	20
2.3 Apresentação e Discussão dos resultados.....	21

	6
2.3.1 Análise qualitativa das notícias publicadas.....	21
2.3.2 Análise dos filtros para publicação.....	23
2.3.3 Análise dos filtros para não publicação.....	24
2.3.4 Curiosidades observadas.....	25
3 Considerações Finais.....	27
4 Referências Bibliográficas.....	29
4.1 Publicações.....	29
4.2 Sites.....	29
5 Glossário.....	30
6 Anexos.....	32
6.1 Anexo 1 – Nota da Info Exame.....	32
6.2 Anexo 2 – Planilhas por mês.....	34
6.3 Anexo 3 – Planilha Analítica Geral.....	36
6.4 Anexo 4 – Texto Integral das notícias publicadas no site.....	37
6.5 Anexo 5 – Textos Pré-edição.....	74
6.6 Anexo 6 – Textos Recusados.....	83

1. Introdução

A Internet é hoje um dos meios mais poderosos de divulgação e difusão de informações existente. Todo seu conteúdo pode ser acessado em tempo real a partir de qualquer ponto do planeta, a um custo infinitamente mais baixo que outras mídias, além de permitir a veiculação de diferentes formatos de informação, como texto, áudio e vídeo.

Os jornais migraram para este novo meio, criando versões on-line de suas versões impressas ou áudio-visuais e trazendo o mesmo material que era veiculado antes para o novo meio, inicialmente tal qual se encontravam na mídia original, e posteriormente com as devidas adequações para o formato digital, o que criou uma nova cadeira nos cursos de Comunicação Social chamada Jornalismo On-Line, ou o Jornalismo especialmente desenvolvido para tirar o máximo proveito dos recursos desta mídia, tais como hyperlinks que permitem a vinculação de notícias recentes com fatos anteriores que poderiam ser revistos pelos leitores.

Com este universo dinâmico e amplo que se tornou a Internet na última década, um novo movimento surgiu, no qual qualquer pessoa poderia ser elaboradora e difusora de informação. Este momento ficou marcado principalmente pelo surgimento dos *blogs*³, *flogs*⁴, *vlogs*⁵, *podcasts*⁶, entre outros, onde qualquer pessoa pode postar o que lhe for mais interessante.

Seguindo esta tendência de migração das pessoas do papel de meros

3 *Blogs* – Vide Glossário

4 *Flogs* – Vide Glossário

5 *Vlogs* – Vide Glossário

6 *Podcasts* – Vide Glossário

consumidores de conteúdo para geradores do mesmo. Estes novos provedores de informação passaram a encontrar-se em comunidades virtuais e a elaborar material e conhecimento em conjunto. Apenas uma voz já não era o suficiente para expressar e elaborar o conteúdo. E iniciou-se uma nova era de maior colaboratividade na Web, marcada pela criação de ferramentas e sites colaborativos como a enciclopédia on-line Wikipedia, na qual qualquer pessoa pode colaborar e editar o material publicado, e sites de relacionamentos, como o Orkut que facilitou ainda mais a criação de comunidades virtuais centradas em um interesse em comum. Ambas são consideradas as maiores representantes deste novo momento da Internet, conhecido pelo acrônimo *Web 2.0*.⁷, conceito utilizado pela primeira vez em uma sessão de conferência de Brainstorm entre as empresas O'Reilly e MediaLive International, para identificar um novo momento na Internet.

Agora esta nova onda de colaboratividade atinge o Jornalismo através da seção chamada Repórter Web no site da Info Exame, vem seguindo essa tendência.

Para melhor delimitação do escopo deste trabalho, será trabalhada apenas a experiência da revista Info Exame, e a seção Repórter Web, disponível apenas através da versão on-line da mesma, no período de 9 de fevereiro a 12 de abril de 2007.

A fim de analisar a viabilidade deste novo gênero de Jornalismo emergente no Brasil, vamos pesquisar o conteúdo e filtros utilizados pela revista na seleção do material, bem como a qualidade do material e foco dado pelos leitores da revista que submeteram o conteúdo para o site.

Devido ao ineditismo da iniciativa, e data recente de lançamento da seção, esta análise será feita apenas com o conteúdo publicado entre os dias 9 de

7 *Web 2.0* - Vide Glossário

fevereiro e 12 de abril de 2007, e apenas com as notícias às quais tivermos acesso à redação original.

1.1 Justificativa

O motivo da escolha do tema desta monografia diz respeito ao ineditismo e pouco material referente ao assunto presente, o que indica a necessidade da realização de uma pesquisa exploratória, e definição do que é Jornalismo Colaborativo.

O autor tem também peculiar interesse no assunto focado em tecnologias da informação por trabalhar com programação para a Internet desde 1996, e porque grande parte das tecnologias que possibilitaram o crescimento esta nova modalidade de Jornalismo baseia-se historicamente em tecnologias e conceitos que surgiram com o advento da Internet, como trabalho colaborativo para desenvolvimento de Software encontrado nas comunidades de Software Livre.

1.2 Contextualização

1.2.1 Breve História da Internet

A Internet como a conhecemos hoje é derivada da Arpanet⁸, rede de computadores do Exército Americano nascida em 1960 através de um convênio do Exército dos Estados Unidos com diversas Universidades americanas para a criação de uma rede de computadores não centralizada e distribuída de forma a permanecer operacional mesmo que uma de suas bases fosse atacada e destruída.

Com o passar dos anos, essa tecnologia foi implementada em larga

8 Arpanet - Vide Glossário

escala também nos meios acadêmicos para a troca de informações e conhecimentos científicos entre os professores e alunos das Universidades. Era o nascimento da Internet. Diversos serviços foram criados através deste novo canal, em especial os e-mails e newsgroups – fóruns de discussão – centros de interação e discussão acadêmicos. Com o tempo, outras tecnologias foram criadas, como os IRCs⁹ (*Internet Relay Chats*) que permitiam interação de grupos em tempo real em modo texto. Ainda assim, essa interação não passava de meras discussões e não era a construção de conhecimento necessariamente que reinava ali.

Com a abertura da Internet ao grande público na década de 80, esses serviços passaram a comportar todo o tipo de relacionamento social, desde canais de discussão sobre fusão a frio e ciência de foguetes até perversões sobre sexo com animais e pedofilia.

1.2.2 Primeiras Experiências Colaborativas

Ainda assim, com sua natureza original corrompida pela sociedade de massas, nos meios acadêmicos a tendência e uso seguem as mesmas da inicial: compartilhamento e construção do conhecimento. Surge então, na Universidade de Berkeley na Califórnia, um movimento que poderia ser considerado a primeira revolução real causada pela Internet: o Software Livre.

O Software Livre prega a disponibilização dos Software não apenas em sua forma binária, mas também em sua forma de código-fonte, ou seja, o código programado que gera posteriormente o Software que será executado pelo computador. A idéia é que qualquer pessoa que quiser ver como o Software foi criado, alterar o mesmo para melhorá-lo, e redistribuir essas alterações a quem mais

9 IRCs - Vide Glossário

quiser utilizá-las, possa fazê-lo, passando o conhecimento adiante com um mecanismo legal – a *General Public License* (ou GPL). Com isso, temos um cenário onde diversos programadores do mundo, podem contribuir para a construção de um aplicativo específico. Os maiores ícones da atualidade são o Sistema Operacional GNU¹⁰, o kernel de sistema operacional¹¹ Linux, e as diversas distribuições GNU/Linux¹² disponíveis no mercado, o navegador da web Mozilla Firefox, e a suíte de escritório OpenOffice – com a qual este trabalho foi criado.

Todas essas pessoas trabalhando juntas em um único Software requerem uma perfeita coordenação do trabalho, a fim de evitar conflitos no código, recodificação, etc. Com isso, novos tipos de ferramentas de interação são criadas, dentre elas a que atualmente mais recebe destaque é o *Wiki*¹³. *Wiki* quer dizer rápido em hawaino. Um *Wiki* é um local onde qualquer pessoa pode cadastrar-se e alterar o conteúdo de uma página. Com isso, todos podem ir trabalhando o conteúdo da página e ir melhorando-o, interligando-o a outros assuntos correlatos, além da versão anterior do texto ficar armazenada, permitindo que a qualquer momento alguém recupere as informações anteriores da página. A primeira publicação do tipo foi a WikiWikiWeb, criada por Ward Cunningham em 1994.

O maior exemplo do sucesso e viabilidade do modelo de desenvolvimento de conteúdo colaborativo neste modelo é a Wikipedia, acessível em <http://www.wikipedia.org>. A Wikipedia tem milhares de páginas sobre os mais diversos conteúdos em diversas línguas e é considerada por muitos como a melhor

10 Sistema Operacional GNU - Vide Glossário

11 Kernel de sistema operacional - Vide Glossário

12 Distribuições GNU/Linux - Vide Glossário

13 Wiki – Vide Glossário

enciclopédia da atualidade (vide artigo da revista Nature sobre a Wikipedia e comparação da mesma com outras enciclopédias <http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438890a.html>)

1.2.3 Web 2.0

Com o crescimento da Colaboratividade através da Internet, um novo termo foi criado: *Web 2.0*. Este termo é utilizado para indicar dois momentos distintos da Internet.

O primeiro momento – que ficou conhecido *Web 1.0* – é facilmente identificado pelo surgimento e rápida expansão das *DotComs* – nome criado para identificar as grandes empresas que surgiram da noite para o dia neste período – e vai de 1995 a 2005. Neste primeiro momento, o conteúdo é gerado por provedores de informação, ou seja, as revistas e mídias que já divulgavam notícias e informação pelos canais tradicionais como Rádio, TV e Mídia Impressa. O usuário de internet, ou internauta, não passa então de mero consumidor desta informação, e pouco pode fazer além de escrever cartas aos sites, como já era feito nas mídias anteriores.

O segundo momento – *Web 2.0* – é o momento atual, e é identificado principalmente pela inversão no papel de provedor e consumidor de informações. O internauta não é mais apenas consumidor: ele também cria conteúdo, e passa a definir as pautas que a ele interessam. O conteúdo que chega a ele é filtrado por ele mesmo. Através de seus *Blogs*, *Flogs* e ferramentas como *Wikis*, e atualmente através de *Diggers* – como o caso do site Over Mundo – em <http://www.overmundo.com.br> – onde as pessoas indicam notícias, reportagens, artigos e matérias enquanto outros pontuam de acordo com o interesse e relevância da notícia – o internauta passa a ser senhor da informação, e senhor do que

consome e lhe interessa.

1.2.4 Jornalismo Colaborativo

Para a correta compreensão deste trabalho, precisamos definir também o que é Jornalismo Colaborativo, e o que o distingue das outras formas de Jornalismo.

Sem esta conceitualização, poderíamos acidentalmente confundir o Jornalismo Colaborativo com a seção de Cartas do Leitor das Mídias atuais. A seção de Cartas ao Leitor é apenas o reflexo da opinião do leitor sobre algo que tenha sido publicado ou um espaço de denúncia que busca através do veículo uma voz. O Jornalismo Colaborativo não pode ser confundido com a seção de cartas pois é muito mais que mera participação, é produção.

A análise conceitual do termo nos deixa diante de duas palavras a serem combinadas em um sentido único: Jornalismo Colaborativo.

Por Jornalismo temos a profissão que consiste em lidar com notícias, dados factuais e divulgação de informações. A atividade primária do Jornalismo é a observação e descrição dos fatos, obedecendo à coleta e difusão clássica das informações “Quem”, “O quê”, “Onde”, “Quando”, “Onde”, “Como” e “Por quê”. É comumente aceita hoje a definição de que o Jornalista é construído pela realidade ao mesmo tempo que a constrói, em uma retro alimentação na qual a divulgação ou não de um determinado fato ajuda na evolução e ocorrência para outros fatos futuros.

Por Colaborativo, temos a idéia de algo com o qual podemos interagir, e colaborar na sua construção e definição. E este é o ponto chave importante que o distingue da mera participação no veículo: o Jornalismo Colaborativo supõem que o leitor seja origem da notícia, jornalista que constrói a reportagem e a leva adiante.

Assim, o Jornalismo Colaborativo vai muito além da seção de Cartas do Leitor. O Jornalismo Colaborativo envolve os leitores de forma a que eles sejam os provedores da notícia, e a mídia que a veicula passa a ser apenas o meio pelo qual a notícia do leitor é difundida.

1.2.5 Iniciativa da Revista Info Exame

No dia 8 de fevereiro de 2007, a versão on-line da revista Info Exame da Editora abril, publicou nota^{A1} na qual convidava os leitores da revista à enviarem notícias e artigos para publicação na recém criada seção denominada Repórter Web. Outros sites também já oferecem este tipo de possibilidade, como os brasileiros Over Mundo, acessível em <http://www.overmundo.com.br>, e Brasil Wiki em <http://www.brasilwiki.com.br/>, além do coreano *Oh My News* em <http://www.ohmynews.com>. Esta iniciativa da Info Exame, embora não totalmente inédita a nível global, é uma das precursoras no Brasil em grandes mídias, ou seja, mídias já existentes e com grande público de leitores.

Durante anos houve a discussão sobre a necessidade ou não da formação de Jornalismo como curso superior no Brasil, como pré-requisito para exercício desta profissão. Com a abertura de publicação de artigos e notícias redigidas pelos leitores em espaço que vai além da tradicional coluna de cartas do leitor, essa discussão volta à tona: pode a pessoa sem formação publicar notícias e artigos em jornais e revistas? A revista Info Exame então encontrava-se diante de um dilema, e precisava apresentar uma solução.

A solução apresentada pela revista Info Exame a este dilema foi a filtragem editorial das notícias submetidas antes de sua publicação, possibilitando

A1 - Vide Anexo 1

que as mesmas sejam analisadas, verificadas uma a uma para garantir seu ineditismo e exclusividade a fim de evitar plágios, e reeditadas quando necessário, ou simplesmente descartadas.

Isso nos leva a vários questionamentos, que remontam à teoria do Gatekeeper desenvolvida nos anos 50 do século passado. Quais os critérios dos filtros aplicados pela revista? Quem os determinou? Que tipo de notícias já foram perdidas pela aplicação destes filtros? A filtragem é idônea ou há interesses econômicos intervindo na filtragem, como os interesses de anunciantes que poderiam ser prejudicados pela veiculação da notícia? Porque algumas notícias são descartadas e outras não? Infelizmente, não será possível verificar todas as notícias pois a revista Info Exame não concordou em prover acesso às versões originais dos artigos cujos autores não puderam ser contactados diretamente pelo formando.

Com estes questionamentos em mente, buscamos elaborar um trabalho de Estudo Exploratório.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Analisar uma das iniciativas da revista Info Exame de Jornalismo Colaborativo levado por grandes mídias, sua viabilidade e credibilidade no que refere à qualidade e confiabilidade do material submetido pelos leitores, e as filtrações aplicadas às notícias pela revista, que podem não apenas distorcer as notícias escritas por leitores, mas simplesmente descartá-las e nunca trazê-las a conhecimento do público.

1.3.2 Objetivo Específico

1. Análise de notícias publicadas no que se refere à qualidade e confiabilidade das mesmas;
2. Análise de notícias obtidas junto aos leitores antes de sua publicação, a fim de verificar os filtros aplicados; e
3. Análise de notícias não publicadas obtidas junto aos leitores, a fim de verificar os filtros aplicados.

1.4 Descrição sucinta de metodologia

Para fins de análise, foi considerada notícia toda e qualquer produção jornalística veiculada pela mídia em questão.

Para levantamento dos dados foram criadas planilhas divididas por meses nas quais foram registradas as datas de publicação, título, nome do autor, enfoque dado, assunto abordado, e a URL de publicação das mesmas, bem como planilhas analíticas verificando se as notícias respondiam às questões básicas do Jornalismo: "o quê", "quem", "onde", "quando", "por quê", e "como"

Devido à escassez de material publicado – apenas 30 notícias foram publicadas entre 9 de fevereiro e 12 de abril – e às dificuldades de comunicação com a revista que em 5 contatos ainda não enviara o material não publicado para análise, e que por fim respondeu-nos dizendo que não seria possível termos acesso aos textos ou dados dos autores por questões de privacidade dos mesmos, serão analisadas apenas as notícias daqueles leitores que puderam ser localizados através da Internet.

Para localizá-los, foi utilizada a ferramenta de busca Google, pesquisando

pelo nome assinado na notícia. Para determinar se era ou não a pessoa e tentar o contato, foi analisado o perfil e contexto no qual encontraram-se referências para a mesma. Buscaram-se referências para identificar pessoas que estivessem envolvidas na área de Tecnologia da Informação de alguma forma. Foram descartados os contatos com aqueles que apresentavam nomes muito comuns – como Daniela Silva – ou incompletos – como Felipe V. Das 6 pessoas localizadas e identificadas que foram contactadas, 4 responderam e enviaram as cópias originais, utilizadas para análise, e outras 2 afirmaram apenas que não houve edição no texto e não podiam enviar o original pois não o tinham mais. Destas 4 pessoas, apenas 1 tinha textos enviados e não publicados.

1.5 Apresentação da estrutura e organização

Este trabalho divide-se em 6 partes. Na primeira parte, Introdução, apresentação do trabalho, na qual apresentamos a justificativa e contextualização da pesquisa realizada. Na segunda parte, Desenvolvimento, vemos a pesquisa em si, o que foi analisado, a metodologia e resultado. Na terceira parte, Considerações Finais, temos a conclusão do autor em relação ao objeto pesquisado. Ao final do trabalho, na quarta parte, temos as Referências Bibliográficas utilizadas para fundamentação teórica do trabalho, na quinta o Glossário com termos utilizados no trabalho que requerem maiores explicações sobre uso e contexto, e por fim, na sexta parte, os Anexos, planilhas e material utilizado para a análise, e e-mails trocados com a revista.

2 Desenvolvimento

2.1 Embasamento Teórico

Este trabalho tenta responder a 3 perguntas distintas:

1. As notícias enviadas por leitores tem a mesma qualidade e estrutura que as escritas por jornalistas?
2. Quais foram os filtros aplicados sobre as notícias publicadas?
3. Quais foram os filtros aplicados sobre as notícias descartadas?

A primeira pergunta poderá ser respondida através de análise pura sobre a estrutura e sobre a mensagem passada pela notícia, sem necessitar maior detalhamento no embasamento teórico da mesma. Ela coloca em discussão principalmente a necessidade ou não de cursos superiores de Jornalismo como pré-requisito ao exercício da profissão.

Já a segunda e terceira perguntas tem uma mesma natureza teórica em sua resposta, a Teoria do Gatekeeper.

O Gatekeeper é uma teoria que privilegia a ação pessoal do jornalista. É ele quem tem o poder de decidir se deixa passar a informação ou se a bloqueia. Isso significa que, diante de um grande número de acontecimentos, só vira notícia aquilo que passar por uma cancela ou portão (ou Gate, em Inglês). O termo surgiu em 1947 em estudos de Psicologia. No Jornalismo, o termo foi aplicado em 1950 para designar o fluxo de notícias.

O conceito de Gatekeeping foi estudado por David Manning White, nos Estados Unidos. White acompanhou durante uma semana o processo de escolha de

notícias por parte de um jornalista de meia-idade de um jornal médio norte-americano. A cada escolha, o jornalista, denominado irônicamente de “Mr. Gates”, deveria anotar as razões pelas quais aceitava ou não uma notícia vinda de uma agência. White concluiu que o processo de seleção é arbitrário e subjetivo. Ele mostrou que as decisões para o ordenamento das notícias são quase sempre subjetivas e arbitrárias, dependendo ainda do juízo de valor baseados no conjunto de experiências, atitudes e expectativas do Gatekeeper.

Assim, de acordo com a teoria resultante do estudo, o jornalista é um gatekeeper, um porteiro, que abre e fecha a porta para as notícias. Aquelas que parecem mais interessante para o jornalista são publicadas, as resultantes são esquecidas.

Generalizando, pode-se dizer que todo jornalista, a todo momento, é um gatekeeper, pois, além das escolhas das pautas que mais interessam, cabe também a escolha dos detalhes que serão publicados. Um profissional pode abrir o portão para determinada informação em uma notícia e fechar para outros. Além disso, há profissionais, como os editores, que têm como função abrir ou fechar o portão para os fatos que serão divulgados, configurando verdadeiros gatekeepers. Com o passar dos anos, a teoria do Gatekeeper foi perdendo força para dar espaço a paradigmas, como o da construção social da realidade.

Tanto o questionamento sobre a necessidade de cursos superior, quanto a Teoria do Gatekeeper não são bem vistas, de maneira geral, pelos jornalistas, pois põe em pauta as questões sobre a formalização da profissão, e a credibilidade da isenção do mesmo em face da realidade, já que ele é apresentado como uma pessoa que atua como filtro, descartando o que, em sua subjetividade, não seria de interesse geral.

2.2 Descrição da Metodologia

Para levantamento dos dados foram criadas planilhas divididas por mês^{A2} nas quais foram registradas as datas de publicação, título, nome do autor, enfoque dado, assunto abordado, e a URL de publicação das mesmas. Foi criada também uma planilha analítica^{A3} sem referência temporal, na qual verificamos se as notícias respondem às perguntas clássicas do Jornalismo: "o quê", "quem", "onde", "quando", "por quê", e "como".

Devido à escassez de material publicado – apenas 30 notícias foram publicadas entre 9 de fevereiro e 12 de abril – e às dificuldades de comunicação com a revista que em 5 contatos ainda não enviara o material não publicado para análise, e que por fim respondeu-nos dizendo que não seria possível termos acesso aos textos ou dados dos autores por questões de privacidade dos mesmos, serão analisadas apenas as notícias daqueles leitores que puderam ser localizados através da Internet.

Para localizá-los, utilizou-se a ferramenta de busca Google, em <http://www.google.com.br>, com pesquisa pelo nome assinado na notícia. Para determinar se era ou não a pessoa e somente então tentar o contato, foi analisado o perfil e contexto no qual encontrou-se referências para a mesma. Buscaram-se referências para identificar pessoas que estivessem envolvidas na área de Tecnologia da Informação de alguma forma. Foram descartados os contatos com aqueles que apresentavam nomes muito comuns – como Daniela Silva – ou incompletos – como Felipe V. Das 6 pessoas localizadas com sucesso, apenas 4 retornaram informando que o texto teve alguma alteração, mesmo que apenas

A2 - Vide Anexo 2

A3 - Vide Anexo 3

ortográfica. e enviaram as cópias originais, utilizadas para análise, enquanto as outras 2 afirmaram apenas que não houve edição no texto e não podiam enviar o original pois não o tinham mais. Destas 4 pessoas, apenas 1 tinha textos enviados e não publicados.

2.3 Apresentação e Discussão dos resultados

Apresentaremos agora, os resultados das análises obtidas neste trabalho, de forma sintética. Para um maior detalhamento sobre cada um dos itens analisados, vide a seção de Anexos

2.3.1 Análise qualitativa das notícias publicadas

Utilizando as versões publicadas no site^{A4}, no período de 9 de fevereiro a 12 de abril, criou-se uma planilha analítica verificando texto por texto se os mesmos respondiam aos elementos mais básicos do Jornalismo. Do ponto de vista estrutural, os resultados resumidos obtidos podem ser verificados no quadro abaixo:

Questão Clássica	Total de Matérias que atenderam
O quê?	30 (100%)
Quem?	30 (100%)
Onde?	27 (90%)
Quando?	15 (50%)
Por que?	26 (86,66%)
Como?	29 (96,66%)
Lide/Sub-lide	23 (76,66%)
Total	30 (100%)

A4 - Vide Anexo 4

Um dos itens menos notados no site é a questão da resposta à pergunta clássica “Quando?”. O índice obtido é baixo em comparação ao encontrado nos outros itens. Uma das prováveis causas é que a maioria das matérias falam sobre serviços oferecidos on-line, dos quais normalmente o leitor comum, por não ser jornalista e não estar a par do processo investigativo, não busca informações de quando o serviço iniciou, ou quando irá parar. Porém, em matérias onde o período de validade é importante - como a notícia “Carro vem com notebook” sobre a promoção da Peugeot – esta informação também foi suprimida.

Alguns dos textos são escritos na primeira pessoa, o que insere diretamente o narrador na notícia no contexto da mesma, como envolvido direto. A notícia torna-se então um relato de experiência pessoal, carregado de subjetividade, e perde muito da característica clássica do Jornalismo no que tange à impessoalidade sobre a notícia.

Vale ressaltar que: os textos que atenderam a todos os elementos do Jornalismo Clássico tinham caráter de release, e pareciam ter sido escritos pela área de Comunicação Social da instituição citada, como a notícia “Microsiga Imita Lobos”.

Assim, do ponto de vista qualitativo, de maneira geral, os textos que não parecem releases escritos por uma assessoria de uma empresa específica, não apresentaram boa qualidade no que tange à subjetividade agregada ao texto. Mesmo com os filtros aplicados pela redação da revista, ainda assim, a qualidade deixou a desejar.

2.3.2 Análise dos filtros para publicação

Com os textos originais^{A5} em mãos, enviados pelos autores que puderam ser contactados, comparamos os texto on-line com os mesmos a fim de detectar as diferenças causadas pelos filtros aplicados pela revista. Foram obtidos apenas 6 textos originais que foram publicados, de 4 autores diferentes.

Os resultados resumidos obtidos podem ser verificados no quadro abaixo:

Autor	Título Publicado	Alterações detectadas
Alexandre Monassa	Alguém caiu nas pegadinhas do Google?	Alteração do Título de “Internet pela privada?email impresso? ” para “Alguém caiu nas pegadinhas do Google?” Alteração no primeiro parágrafo, troca de dois pontos por reticências, remoção dos 3 últimos períodos do mesmo, que foram colocados mais à frente no texto, como sendo o terceiro O restante do texto também foi muito editado, mas sem perda no sentido.
Alexandre Monassa	Novos Sites baseados na Web 2.0	Inclusão de título ao texto. Pequenas edições, todas sem perda alguma no significado como “documentos .doc” foi modificado para “documentos do Word”. A edição se limitou a deixar o texto mais claro.
Juarez Pedra Jr.	Mande o PC para a Sala	Alteração no título de “O Computador na Sala” para “Mande o PC para a Sala”.

A5 - Vide Anexo 5

		Algumas correções ortográficas detectadas e outras que passaram despercebidas pelo filtro da edição, como no primeiro parágrafo, onde há um erro de concordância em “por seu usuários”.
Pedro Vinicius	Second Life chega aos celulares	A única edição detectada foi a adição do título da matéria.
Pedro Vinicius	Carro vem com notebook	A única edição detectada foi a adição do título da matéria.
Thiago Araújo	Despertador Tecnológico inferniza preguiçosos	Alteração no título que originalmente era “Mundo dos dorminhocos, acordem”. Alteração no primeiro parágrafo, colocando a Globo.com como fonte da notícia. Nenhuma outra edição foi detectada.

Todos os textos sofreram algum tipo de edição. Em nenhuma das edições notou-se perda do sentido ou da informação veiculada originalmente. O filtros aplicados limitaram-se principalmente à ortografia e concordância e na reescrita ou criação dos títulos.

2.3.3 Análise dos filtros para não publicação

As 3 matérias não publicadas a que tivemos acesso são de autoria de Thiago Araújo, estudante de Jornalismo de Fortaleza, no Ceará.

Em dois casos – “Engenheiro mecânico Nathan Ball inventa equipamento de deslocamento vertical” e “Realidade Aumentada à base de papelão: Um “jeitinho

brasileiro” para as novas tecnologias” – notou-se que a notícia não era inédita e já tinha sido publicada em outra mídia, especificamente no Globo.com.

O terceiro texto, porém, não teve causa plausível dentro das regras colocadas pela revista para recusa na publicação. O texto “*Ransomware*: Uma nova dimensão na era do vírus” mostrou-se inédito, porém o termo *Ransomware* não é. Trata-se de um termo cunhado em 1998 para definir um tipo de vírus que “sequestra” seus arquivos cobrando um resgate para permitir seu acesso novamente à sua máquina. Embora o tipo de vírus seja antigo – assim como são todos os tipos de vírus de computador existentes hoje, que não passam de evolução de conceitos anteriores – a notícia não teve justificativa plausível para não publicação.

A única suposição que pode ser feita é de que o veículo ao pesquisar por *Ransonware* e encontrar referências de 1998 ao termo, acreditou que não tratava-se de termo atual.

2.3.4 Curiosidades observadas

1. As matérias todas têm data de publicação muito similar, o que indicaria que a leitura da caixa postal ou das matérias submetidas não é feita constantemente, mas apenas em periodicidade irregular. A revista nega o fato e diz que a caixa é verificada todos os dias.

2. Os leitores que tiveram as matérias publicadas e foram contactados não receberam nenhum *feedback* da revista informando que a matéria dos mesmos havia sido selecionada. A revista foi informada do fato, e na semana seguinte, um dos contactados disse que passou a receber *feedbacks* da revista sobre suas publicações.

3. Há diversos autores que se repetem, indicando que são leitores

assíduos da revista.

4. Um dos autores contactados é estudante de Jornalismo, e trabalha com uma ONG de inclusão digital, por isso tem interesse em tecnologias e escreveu diversos textos, dos quais, apenas um foi publicado, que é a primeira notícia veiculada pela seção,

3 Considerações Finais

Pode ser muito cedo ainda para tentar definir-se academicamente o que é Jornalismo Colaborativo, e como o mesmo funciona. O caso da Info Exame serviu para mostrar-nos que não estamos totalmente preparados para isto, pois muitas das matérias submetidas não atendiam a todos os critérios clássicos de definição de um texto de notícia, e deixaram a desejar no que se refere à informação passada.

Notou-se particular ausência na resposta ao “Quando”. É como se a Internet não apenas fosse livre de barreiras físicas, mas o tempo também não fosse fator importante.

A maior parte delas não chegou a responder verdadeiramente o “Onde” da notícia, porém, por tratar-se da Internet um mundo virtual, definiu-se que a referência ao site já bastaria como resposta a essa pergunta, e se procedeu a uma recontagem que reduziu em muito o número de notícias que deixavam a questão sem resposta.

Dentro das notícias descartadas, o veículo manteve-se apegado às regras que publicou no site para submissão, conservando a clareza na forma como fez o trabalho, embora a falta de *feedback* por conta da mesma torna um pouco mais difícil uma afirmação nesse sentido.

Assim, como conclusão a este trabalho, vemos que o exercício do Jornalismo Colaborativo é possível, porém, o público de maneira geral não domina as técnicas necessárias para realizar um Jornalismo claro e profundo, e é papel do Jornalista dentro deste novo contexto, atuar como facilitador, e não como filtro, deste novo tipo de Jornalismo. A atuação como gatekeeper não é conveniente, pois pode

deixar de lado notícias boas ou importantes simplesmente por uma má compreensão ou ignorância dos fatores que ajudaram na construção daquele fato. O modelo do Gatekeeper deixa muitas perguntas não respondidas que se escondem por trás de suposta idoneidade do veículo, mas não deixar de seguir sem resposta.

Há casos de sucesso, como os sites Over Mundo, em <http://www.overmundo.com.br>, que apresentam um Jornalismo Colaborativo em altíssimo grau, no qual os jornalistas participantes entram apenas com o papel de facilitadores e revisores do conteúdo já publicado, e o mesmo tem se mostrado muito válido como modelo a ser seguido.

Assim, o ideal é descartar-se o modelo do Jornalismo Colaborativo Filtrado (Gatekeeper) e assumir o modelo de Jornalismo Colaborativo Assistido.

4 Referências Bibliográficas

4.1 Publicações

ARNT, Heris, **Do jornal impresso ao digital: novas funções comunicacionais**, INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2002, Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

4.2 Sites

DANTON, Gian, **A Teoria do Jornalismo e a seleção de notícias**, 2003, <http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=893>;

O'REILLY, Tim, **What Is Web 2.0**, 2005, <http://www.oreillynnet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>;

SOUSA, Jorge Pedro, **"Por que as notícias são como são? Construindo uma teoria da notícia"**, Universidade Fernando Pessoa, <http://www.bocc.ubi.pt/pag/sousa-jorge-pedro-construindo-teoria-da-noticia.pdf>

WIKIPEDIA, **Ramsonware**, 2007, Site Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Ransomware> - Ransomware;

5 Glossário

Arpanet – rede de computadores criada pelo exército norte americano em conjunto com universidades americanas como decorrência da guerra fria. É considerada a mãe da Internet, pois vários conceitos criados para sua construção são empregados hoje na mesma, como o protocolo TCP/IP, rede de serviços distribuída, etc.

Blogs – Vem do acrônimo Web Log, que representa um log (registro) na Web. Inicialmente criado como uma forma de criar registros na web sobre acontecimentos, posteriormente passou a ser utilizado pelo grande público para criação de sites pessoais.

Digger – Ferramenta via Web que permite a submissão de artigos, reportagens, notícias, etc, que se encontrem na Web, e pontuação dos mesmos, assim, os mais interessantes ganham maior pontuação que se “deteriora” com o fator tempo. As mais pontuadas e recentes sempre aparecem ao início.

Distribuições GNU/Linux – É a união do sistema operacional GNU ao Kernel Linux. Diversas empresas e comunidades de programadores criam estes pacotes de softwares para distribuí-los livremente ou comercialmente pela Internet. Daí, o nome distribuição.

Flogs – Como os Blogs, mas com foco em armazenamento e registro de fotos. São hoje uma das maiores febres adolescentes juntamente com os celulares com câmeras.

IRCs – *Internet Relay Chat*, ou Conversa Distribuída pela Internet. antigo sistema de comunicação em modo-texto ainda bastante utilizado por sua leveza e

rapidez.

Kernel de sistema operacional – É o centro do sistema operacional que dá vida e usabilidade ao computador. Componente de Software responsável pela coordenação do uso do processador, memória e demais dispositivos de entrada e saída. Porém o Kernel se limita a controlá-los, não a dar-lhes usabilidade humana. Assim, depende de um sistema operacional para sua utilização. Seria como o cérebro funcional do computador, enquanto o sistema operacional seriam seus membros.

Podcasts – Nova onda da Internet, são arquivos de áudio distribuídos através da Internet. Muito utilizado por Djs e Jornalistas amadores para mostrar seu trabalho, ou por pessoas que simplesmente acreditem ter algo a dizer.

Sistema Operacional GNU – É a parte que permite que um ser humano utilize um computador, ou seja, todos os programas necessários para que um computador tenha utilidade. Porém, não inclui o kernel, e por isso não tem uso sozinho. É preciso unir um kernel ao sistema operacional para que os dois funcionem.

Vlogs – Similar aos Blogs e Flogs, porém de vídeo.

Web 2.0 – Conceito construído para identificar um novo momento na Internet, no qual há uma inversão de valores e papéis no que refere-se ao provedor e consumidor de informações.

Wiki – Ferramenta colaborativa que permite a construção e edição de conhecimento, baseado no uso de conceitos da Web como hiperlinks e uso da multimídia.

6 Anexos

6.1 Anexo 1 – Nota da Info Exame

Que tal ser repórter por um dia?

Quinta-feira, 08 de fevereiro de 2007 - 19h28

SÃO PAULO - A partir de sexta-feira, você pode colocar suas próprias notícias no site da INFO, na seção Repórter Web.

A idéia é abrir espaço para o internauta postar seus textos com as novidades do dia na área de tecnologia, de preferência sobre fatos inéditos.

Valem notas sobre novos programas, lançamentos inovadores de hardware, estréia de serviços web interessantes, tendências inovadoras, notícias sobre carreira em TI, aquisição/fusão de empresas, avanços em pesquisas etc.

Os textos devem ser originais, inéditos, escritos pela pessoa que os enviar, sem quaisquer problemas de copyright, e podem ser acompanhados de fotos ou não. Todas as fontes utilizadas precisam ser citadas. As notícias serão publicadas com o nome do próprio autor e serão de sua responsabilidade. O envio dos textos já pressupõe o direito de publicação e reprodução por INFO Online e a Editora Abril, à qual o site pertence. Para enviar um texto, clique aqui.

Textos e fotos passarão por uma peneira editorial. Para garantir a qualidade e a integridade da seção Repórter Web, o que for spam, malho comercial disfarçado, repetição de textos já publicados em outros sites ou tiver conteúdo difamatório, ofensivo ou ilegal não irá ao ar. Os textos poderão ser resumidos, se forem longos demais, ou alterados na forma, para se tornarem mais claros, mas não

terão seu teor modificado. Textos muito confusos não serão publicados.

Então, ainda interessado? Mouse à obra!

Sandra Carvalho, da INF

6.2 Anexo 2 – Planilhas por mês

Fevereiro

Mês	Fevereiro						
Dia	9	9	9	9	12	12	12
Assunto							
Título	Despertador tecnológico inferniza preguiçosos	Biometria no logon do Windows?	Fundador da Intel compra Mac	Second Life chega aos celulares	Projeto do MIT responde a perguntas	Sobral avança em internet sem fio gratuita	Zamzar converte arquivos online
Autor	Thiago Araújo Gomes	Willian Takahashi	Tadeu Pereira	Pedro Vincius da Rosa	Felipe V.	Wendley Souza	William Takahashi

Mês	Fevereiro						
Dia	13	13	13	13	13	13	13
Assunto							
Título	Mande o PC para a sala	Microsiga imita lobos	Aniversário high-tech	Filmes da Lionsgate também no iTunes	Carro vem com notebook	Skype captura dados do usuário	Edite os documentos do seu HD no Google Docs
Autor	Juarez Pedra	Daniela da Silva	Tadeu Pereira	Tadeu Pereira	Pedro Vinicius Rosa	Diego Lopes	Eduardo Suarez

Mês	Fevereiro		
Dia	13	14	27
Assunto			
Título	Google ajuda pirataria?	VoIP no celular é com o MINO	Blinkx, o melhor site de vídeos
Autor	Tadeu Pereira	João Batista Belem Junior	Jackson Douglas

Março

Mês	Março					
Dia	12	20	20	26	29	30
Assunto						
Título	Novos sites baseados na web 2.0	Dê uma geral na sua mesa	Que tal ter uma TV com a sua cara?	Open Source brasileiro faz sucesso mundial	Intel prepara nova linha de processadores	Porto Alegre recebe segunda edição do Barcamp
Autor	Alexandre Monassa	Leonardo Pessoa	Ademir Cavalcanti	Lara Criscuolo	Reuters	Stefanie Silveira

Abril

Mês	Abril	7 matérias					
Dia	2	4	4	5	9	12	12
Assunto							
Título	Alguém caiu nas pegadinhas do Google?	Empresa brasileira é campeã do FVC	Já confundiu Lixo com Lixeira no Hotmail?	John Maddog Hall no teatro da CEF	Barcamp em Porto Alegre foca educação	Conversor online envia arquivos por e-mail	PMI lança site para gerentes de TI
Autor	Alexandre Monassa	José Alberto Canedo	Leonardo Dias	Henrique Miranda	Stefanie Silveira	William Morais Jr	André Lima Cardoso

6.3 Anexo 3 – Planilha Analítica Geral

Planilha de Avaliação – Adequação das matérias ao modelo de jornalismo tradicional							
Título	O quê?	Quem?	Onde?	Quando?	Por quê?	Como?	Lide/Sublide
Despertador tecnológico							
inferniza preguiçosos	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Biometria no logon do Windows?	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Fundador da Intel compra Mac	Ok	Ok	--	--	Ok	Ok	Ok
Second Life chega aos celulares	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	--
Projeto do MIT responde a perguntas	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	Ok
Sobral avança em internet sem fio gratuita	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Zamzar converte arquivos online	Ok	Ok	Ok	--	--	Ok	Ok
Mande o PC para a sala	Ok	Ok	--	--	--	Ok	--
Microsiga imita lobos	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Aniversário high-tech	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Filmes da Lionsgate também no iTunes	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	Ok
Carro vem com notebook	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	Ok
Skype captura dados do usuário	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	Ok
Edite os documentos do seu HD no Google Docs	Ok	Ok	Ok	--	--	Ok	Ok
Google ajuda pirataria?	Ok	Ok	--	--	Ok	Ok	Ok
VoIP no celular é com o MINO	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	--
Blinkx, o melhor site de vídeos	Ok	Ok	Ok	--	--	--	--
Novos sites baseados na web 2.0	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	Ok
Dê uma geral na sua mesa	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	Ok
Que tal ter uma TV com a sua cara?	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Open Source brasileiro faz sucesso mundial	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	--
Intel prepara nova linha de processadores	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Porto Alegre recebe segunda edição do Barcamp	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Alguém caiu nas pegadinhas do Google?	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	--
Empresa brasileira é campeã do FVC	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Já confundiu Lixo com Lixeira no Hotmail?	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	--
John Maddog Hall no teatro da CEF	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Barcamp em Porto Alegre foca educação	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok	Ok
Conversor online envia arquivos por e-mail	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	Ok
PMI lança site para gerentes de TI	Ok	Ok	Ok	--	Ok	Ok	Ok
Totais	30	30	27	15	26	29	23

6.4 Anexo 4 – Texto Integral das notícias publicadas no site

Despertador tecnológico inferniza preguiçosos

Sexta-feira, 09 de fevereiro de 2007 - 15h52

SÃO PAULO - O mundo dos preguiçosos e atrasadinhos está ameaçado. Deu no Globo.com: o Massachusetts Institute of Technology (MIT) inventou uma forma totalmente revolucionária para contribuir com o mau humor ao acordar.

Na verdade, uma geringonça. O robozinho, que ainda não foi batizado, funciona como um despertador interativo, que além de emitir sons que despertem o usuário, literalmente sai correndo em várias direções obrigando a sonolenta “vítima” a persegui-lo para desligá-lo.

Aviso aos que naturalmente acordam de mau humor: o site de vendas Nanda Home, que comercializa o fugitivo, declara que a novidade resiste a quedas de até 60 cm! Ele literalmente salta do criado-mudo sem sofrer nenhum dano! Para piorar a situação, o site explica que ele sempre vai para a frente. Então o despertador começa a se movimentar por 30 segundos em diferentes direções. Imagine você correndo pelo quarto inteiro atrás deste impertinente despertador?

O pentelho pode ser adquirido por US\$ 50 e promete infernizar a vida dos que costumam se atrasar. Vejamos pelo lado bom: a pontualidade se tornará a principal virtude deste usuário; porém o bom humor pode não resistir por muito tempo.

Thiago Araújo Gomes, repórter web

Fundador da Intel compra Mac**Sexta-feira, 09 de fevereiro de 2007 - 14h26**

SÃO PAULO – Lez Vadasz, co-fundador da Intel, realizou um de seus sonhos: comprou um MacBook Pro da Apple!

Pouco tempo atrás isso seria impossível de se imaginar, mas hoje com a nova linha de computadores Apple todos com chip Intel, Lez pôde realizar seu sonho e divulgou uma foto no Blog do site Flickr [www.flickr.com/photos/jurvetson](http://www.flickr.com/photos/jurvetson/383414278/)

[/383414278/](http://www.flickr.com/photos/jurvetson/383414278/)

Vendo a foto não dá para negar a cara de felicidade do já aposentado da Intel em frente ao seu novo brinquedo. A notícia surgiu no site MacDailyNews.

Tadeu Pereira, repórter web

Biometria no logon do Windows?

Sexta-feira, 09 de fevereiro de 2007 - 14h54

SÃO PAULO - Parece que a biometria veio mesmo para ficar. Depois dos recentes USB-keys que lêem as digitais do usuário para permitir o acesso à seu conteúdo, a NECSOFT no Japão acaba de divulgar a data de lançamento do BiodeLogon, seu software de reconhecimento facial para efetuar logon no Windows.

Através de uma webcam, o programa consegue reconhecer os usuários previamente cadastrados e permitir o acesso à máquina. A vantagem desse sistema é o custo, pois dispensa a aquisição de um novo dispositivo de hardware pelo usuário - basta apenas que se tenha uma webcam.

O sistema permite, em caso de pane na webcam ou por qualquer outro motivo que o BiodeLogon não reconheça o usuário, que se faça o login tradicional, através de nome de usuário e senha. A dúvida é saber se o programa é capaz de reconhecer uma tentativa de burlar o sistema, no caso de outra pessoa tentar fazer o logon utilizando uma foto do usuário, por exemplo.

De acordo com o site Akihabaranews, o lançamento será no dia 05 de fevereiro no mercado japonês. A NECSOFT não divulgou valores.

Willian Takahashi, repórter web

Second Life chega aos celulares

Sexta-feira, 09 de fevereiro de 2007 - 15h16

SÃO PAULO - A febre do Second Life está tomando conta de várias empresas que enxergam um mercado vantajoso para expandir seus negócios, além de vender, contratar pessoal e apresentar novos produtos.

Nesta onda a Nokia lançará dois modelos de celular no mundo SL: o Nseries N73 e o N5200. Através dos aparelhos, os usuários poderão mandar imagens do software virtual para os celulares pessoais do dia-a-dia. A notícia está no site da empresa.

O mercado publicitário apresenta um alto grau de competição, todos os meios possíveis para a apresentação de um novo produto ou conceito devem ser explorados. Dessa forma, tanto a Nokia quanto outras empresas vêm investindo em propagandas alternativas, que conquistam os jovens por estarem em meios que os mantêm mais próximos das empresas em questão.

Pedro Vincius da Rosa, repórter web

Projeto do MIT responde a perguntas

Segunda-feira, 12 de fevereiro de 2007 - 12h25

SÃO PAULO - O START, um sistema criado por Boris Katz em conjunto com o Laboratório de Ciências da Computação e Inteligência Artificial do MIT, é capaz de responder a perguntas formuladas em linguagem natural.

É possível pedir informações sobre objetos, acontecimentos, países, solicitar mapas de cidade e de metrô, saber quem é o atual presidente de Taiwan, obter informações do clima em várias cidades, entre outras solicitações.

Basta acessar o endereço e digitar sua pergunta (em inglês) no campo de texto.

O sistema rapidamente responde e indica as palavras que não conseguiu interpretar. Vale a pena testar o START!

Felipe V. – Repórter web

Sobral avança em internet sem fio gratuita

Segunda-feira, 12 de fevereiro de 2007 - 14h56

SÃO PAULO - Em julho, Sobral, cidade distante 240 km de Fortaleza(CE), inaugurou um novo sistema de acesso gratuito a internet sem fio. Tendo como base a tecnologia Wi-Fi, atualmente a cobertura se estende desde a Universidade Vale do Acaraú até as praças nas redondezas do centro.

A intenção é que até o final de fevereiro deste ano estejam em operação 6 antenas, perfazendo uma abrangência de quase 100% da região principal de Sobral. Para o acesso, basta o computador ter disponível a interface wireless 802.11b/g.

O projeto surgiu a partir de um programa maior de inclusão digital, que criou o primeiro provedor grátis de acesso à internet e e-mails para a população, o Sobral.org

Wendley Souza, repórter web

Zamzar converte arquivos online

Segunda-feira, 12 de fevereiro de 2007 - 18h18

SÃO PAULO - O mais novo aliado na revolução Web 2.0 atende pelo nome de Zamzar, um serviço que promete converter qualquer tipo de arquivo que o usuário tenha no computador para um outro formato. É possível a conversão entre arquivos de áudio, vídeo, imagem e documentos em geral. O serviço permite converter videos em WMV para MP4, por exemplo, para serem tocados num iPod.

Primeiramente, o usuário faz o upload do arquivo que deseja converter diretamente no site do Zamzar, depois escolhe o formato para o qual deseja a conversão e fornece um endereço de e-mail. Terminado o upload do arquivo, que dependendo do tamanho e da velocidade da conexão pode levar menos de 1 minuto, ele é convertido diretamente nos servidores do Zamzar e um link para que se faça o download dele é enviado para o endereço de e-mail fornecido pelo usuário, que fica disponível para download ilimitado por 24 horas.

A quantidade de formatos suportados é extensa e aumenta constantemente. As limitações ficam por conta do tamanho do arquivo que não pode ultrapassar os 100 MB e por permitir que apenas se converta um arquivo de cada vez, o que limita seu uso profissional.

O Zamzar está em sua fase beta e é gratuito. A empresa não divulgou se pretende cobrar pelo serviço futuramente ou apenas criar contas com mais recursos através de assinaturas.

William Takahashi, repórter web

Mande o PC para a sala

Terça-feira, 13 de fevereiro de 2007 - 10h36

SÃO PAULO - Desde que os computadores adquiriram capacidade de processar áudio e vídeo que sua migração da mesa do escritório para a sala é esperada. Há muito sente-se que um computador na sala poderia fazer muito por seu usuários, armazenando músicas, tocando CDs ou DVDs, exibindo fotos ou vídeos caseiros e gravando programas da TV.

Quando a Microsoft lançou o Windows XP Media Center Edition nós brasileiros ficamos privados de usar a versão "Bill Gates" de um Media Center. Agora com a estréia no Brasil do Windows Vista temos acesso a mais esta funcionalidade informática, mas quem sabe usar um mecanismo de busca já poderia ter seu Media Center ou HTPC (Home Theater Personal Computer) há muito tempo.

Existem pelos menos três programas que podem dar vida a um HTPC, e note que todos os três são gratuitos:

1 - Knoppmyth

2 - MediaPortal

3 - GB-PVR

O primeiro da lista vem do mundo Linux, talvez seja o mais personalizável e adaptável de todos, mas todo esse poder de fogo tem um custo: a configuração é um território reservado a poucos bravos conhecedores do Linux. Mesmo com uma vasta documentação na internet a configuração é demorada e requer muito tempo e paciência para ter tudo funcionando. O prêmio para os corajosos é utilizar um sistema sólido e personalizado.

O MediaPortal é um projeto open source para Windows. O programa já tem maturidade suficiente para uso diário. Alguns detalhes não o inviabilizam, são como areia no sapato, dá para andar, mas se não estivesse lá seria melhor.

O GB-PVR é gratuito, assim como os outros dois, mas contraditoriamente, ou não, não é open source. Tem uma grande comunidade que apóia o projeto e cria plug-ins. Apesar de bem sólido e configurável o software carece de um acabamento mais refinado, suas telas têm uma aparência amadora quando comparadas aos seus concorrentes.

O fato de terem seus códigos abertos garante ao MediaPortal e ao Knoppmyth uma comunidade maior e maior desenvolvimento. Mesmo sem essa característica o GB-PVR tem conseguido, aparentemente sem problemas, se manter na disputa. Além das vantagens já mencionadas o código aberto garante que nenhuma grande corporação se apodere do projeto e passe a cobrar por ele.

Curiosamente o caminho oposto aconteceu com o Meedio, que era um software comercial quando foi adquirido pelo Yahoo! e agora é disponibilizado gratuitamente. Infelizmente, o programa só tem utilidade para quem mora nos EUA.

Todos os programas igualam ou superam as funcionalidades do Media Center do Windows Vista, prova de que nem tudo que é bom é caro.

Juarez Pedra, repórter web

Microsiga imita lobos

Terça-feira, 13 de fevereiro de 2007 - 10h58

SÃO PAULO - Atualmente, empresas de diversos segmentos buscam ferramentas e soluções que estimulem o auto-conhecimento. Com a Microsiga Campinas não foi diferente, a empresa desenvolvedora de software adotou uma técnica um tanto quanto inusitada que, num primeiro momento pode até lembrar a época de escoteiros, para estimular as competências de seus participantes da área técnica.

A Gerente do CSA (Central de Solução e Atendimento), Armênia Tavares se inspirou no livro “A Sabedoria dos Lobos” de Twyman Towery, para a criação deste projeto, cujo principal objetivo é identificar as competências positivas de cada um dos participantes, ou seja, cada um possui um dom e a junção de todos, transforma a equipe em algo muito mais forte e solidificado.

O livro fala do dia-a-dia das matilhas de lobos, sua organização e princípios, em que competências como o trabalho em conjunto, a lealdade e a comunicação são normas e não exceção. São demonstrados momentos da vida dos lobos em conjunto, reações, decisões, além das definições de papéis de cada lobo em sua matilha e suas responsabilidades dentro do grupo.

O projeto tem duração estimada de 15 dias, iniciando a partir do momento em o participante recebe o livro para leitura e identificação de suas competências e dos demais do grupo. As competências trabalhadas são 12: Trabalho em equipe, Paciência, Curiosidade, Atitude, Lidando com o fracasso, Comunicação, Perseverança, Estratégia, Diversão, Morte e Sobrevivência, Lealdade e Mudança.

Ao completar os 15 dias, é realizada uma dinâmica com todos os futuros

lobinhos, onde cada um define a competência mais forte dos outros participantes e a votação é registrada em um quadro. Quando um participante alcança um número grande de votos de seus companheiros, esta competência é atribuída a esse participante que recebe uma camiseta com a denominação de sua competência.

Para Armênia, este projeto é de muita importância, porque discorre sobre trabalho em grupo, observação, confiança, amizade e sinergia. “O grupo passa a se conhecer melhor no fim da dinâmica e quando um membro identifica em si a necessidade de reforço de alguma das competências, já sabe quem pode observar”, afirma.

Daniela da Silva, repórter web

Aniversário high-tech**Terça-feira, 13 de fevereiro de 2007 - 11h20**

SÃO PAULO - Para quem curte tecnologia e não abre mão de se separar dela mesmo na hora de soprar as velinhas, aqui vai uma boa dica para o seu próximo aniversário.

No site Gizmodo você poderá conferir 10 fotos de bolos high-tech. Os temas, variados, vão desde de chip, Mac mini, pingüim do Linux, PCs a até o não lançado iPhone. O legal é que você pode servir celulares como aperitivos ou quem sabe um Xbox para os maníacos pro games. Qual será o seu tema?

Tadeu Pereira, repórter web

Filmes da Lionsgate também no iTunes

Terça-feira, 13 de fevereiro de 2007 - 11h28

SÃO PAULO - A produtora Lionsgate é a mais nova integrante do iTunes Music Store.

A partir de agora os usuários da loja virtual poderão comprar filmes como O Exterminador do Futuro 2, LA Story e Instinto Selvagem, As Bruxas de Blair e Dirty Dance. São mais de 150 títulos, fazendo com que o iTunes Music Store se torne um dos maiores vendedores de filmes online, totalizando 400 títulos disponíveis.

Os filmes são disponíveis com qualidade de DVD com resolução de 640x480 por U\$ 9.99. Confira no site da Apple.

Tadeu Pereira, repórter web

Carro vem com notebook**Terça-feira, 13 de fevereiro de 2007 - 11h49**

SÃO PAULO - Com mais uma inovação no mercado de automóveis, depois da Citroën dar um Ipod na compra do seu modelo Music, a Renault dá um passo maior ainda e oferece um notebook na compra de dois modelos: Scénic e Mégane Sedan.

Uma das exigências é compra pelo seu financiamento próprio e outra é que esta promoção só é válida na aquisição de veículos zero quilômetro.

O modelo do notebook não é dos mais apimentados, com configuração Intel Celeron M370 1.5Ghz Mobile, Tela de 14", Wi Fi, HD 40GB, 256Mb de memória e Sistema Operacional Linux. Outras informações como esta são encontradas no site da Renault.

Agora é só esperar a reação dos usuários: comprar um carro pelo que ele é ou pelo brinde que virá junto?

Pedro Vinicius Rosa, repórter web

Skype captura dados do usuário**Terça-feira, 13 de fevereiro de 2007 - 12h00**

SÃO PAULO - De acordo com um especialista em Assembly, cujo pseudônimo é Myria, o Skype, software VoIP para Windows (32bits), captura dados da BIOS e o serial number da placa-mãe.

Isso é feito através de um programa oculto chamado 1.com, presente na pasta temporária do usuário. O caso somente foi identificado ao usar o Skype no Windows 64bits, pois o Sistema Operacional não permite a leitura dos endereços da BIOS, fazendo com que o Skype exiba uma pop-up reportando o erro.

Veja o texto completo no IT-Observer.

Diego Lopes, repórter web

Edite os documentos do seu HD no Google Docs

Terça-feira, 13 de fevereiro de 2007 - 12h43

SÃO PAULO - A barra de ferramentas do Google traz uma novidade para quem usa (e adora) o Google Docs & Spreadsheets.

Trata-se de um botão que pode ser adicionado à barra e permite poder editar online um documento do Word ou do Excel apenas clicando duas vezes sobre o arquivo, arrastando o ícone para o navegador ou clicando num link em um site.

Infelizmente, apenas quem usa a barra do Google para Firefox poderá desfrutar da novidade.

Para criar o botão na barra de ferramentas clique sobre a setinha ao lado do botão Pesquisa e selecione a opção Gerenciar. Clique no ícone Botões na parte superior da janela e verifique se a lista de botões personalizados possui um item chamado Google Docs.

Caso ele não esteja na lista clique em Adicionar e faça uma busca por Google Docs, adicionando-o à sua lista.

Depois volte à janela de Gerenciar e clique no ícone Recursos na parte superior.

Ative a opção Textos e Planilhas, clique em Configurações do arquivo e marque as opções que desejar.

Na dúvida, reinicie o Firefox e passe a editar os documentos guardados no seu disco online.

Eduardo Suarez, repórter web

Google ajuda pirataria?

Terça-feira, 13 de fevereiro de 2007 - 18h26

SÃO PAULO - O Google está sendo acusado de ajudar a pirataria de filmes e downloads ilegais por um grupo importante de mídia, que é composto por Sony, Viacom, News Corp, NBC Universal, Time Warner e Walt Disney. Eles alegam que o Google facilita a busca e downloads de arquivos piratas.

O Google afirma que já está tomando providências para solucionar este problema. Tudo começou depois que as empresas ficaram sabendo que um site tinha anúncios no Google e oferecia downloads ilegais.

O Google está passando por uma fase muito delicada, tanto com a famosa ferramenta de busca quanto com a sua nova aquisição, YouTube, que recebe várias acusações sobre direitos autorais.

Tadeu Pereira, repórter web

VoIP no celular é com o MINO

Quarta-feira, 14 de fevereiro de 2007 - 15h40

SÃO PAULO - Quem não gostaria de fazer ligações originadas de um celular pagando o custo de uma ligação local?

É isto o que a Mino Wireless, uma empresa norte-americana provedora de serviços VoIP, tem feito. São mais de 100.000 usuários cadastrados por todo o mundo.

O funcionamento básico consiste em, efetuar o registro no site www.minowireless.com, e baixar o software específico para o seu celular/PDA.

O MINO está disponível em várias plataformas como J2ME, Palm, Blackberry, Windows Mobile e Symbian.

Inicialmente, o usuário ganha um bônus de US\$0.50 para testar o serviço e poderá recarregar os créditos a qualquer momento com um cartão de crédito internacional. Os créditos também poderão ser utilizados para originar chamadas a partir de um computador, usando o software para desktop disponibilizado pela Mino Wireless.

Nas principais capitais do mundo, o valor das chamadas de telefone móvel para fixo é de US\$0.14 o minuto, já o valor das chamadas originadas a partir do computador, utilizando o Mino Wireless, cai para US\$0.02 o minuto.

Além dos custos do serviço VoIP da Mino Wireless, são debitados os valores das conexões efetuadas, que podem ser via GPRS ou CDMA/EV-DO. Estes valores são debitados na fatura da operadora local.

Foram feitos testes em um aparelho Razr V3i da Motorola, utilizando o

software na versão J2ME. O aparelho utilizou a rede de dados GPRS da operadora Claro(PR) e mostrou excelentes resultados. Ao discar utilizando o sistema MINO, o servidor VoIP efetua duas ligações: primeiro uma chamada VoIP para o próprio celular que está originando as chamadas, e ao atender o telefone celular, o servidor efetua a chamada de destino. É impressionante como o software interage com o celular, todo este procedimento ocorre como se fosse uma chamada normal originada de um celular.

O ponto negativo é o tempo que demora para fazer uma ligação. Primeiro o usuário tem que executar o MINO, e esperar até que o sistema seja carregado. Depois disso, o sistema irá solicitar que seja digitado o número a ser chamado, o número deverá estar no formato internacional, contendo código do país e código DDD (ex. 55419999-9999). Todo este procedimento demorou cerca de 55 segundos até que a chamada fosse concluída, o que se torna indesejável quando a chamada precisa ser feita rapidamente.

Certamente não será o fim da telefonia móvel convencional. De qualquer forma, quando os sistemas VoIP para telefones celulares atingirem maturidade e quando os celulares saírem de fábrica com esta opção, as operadoras de telefonia celular terão um grande motivo para se preocupar.

João Batista Belem Junior, repórter web

Blinkx, o melhor site de vídeos

Terça-feira, 27 de fevereiro de 2007 - 11h30

SÃO PAULO - O jornal americano The New York Times publicou uma matéria em que é dado destaque ao Blinkx, sistema de busca de vídeos, que tem como diferencial a pesquisa dentro do conteúdo dos arquivos.

Por exemplo, se alguma pessoa falar a palavra "INFO" durante um vídeo e você está procurando por esse termo, o Blinkx vai lá e encontra esse arquivo.

O artigo do NYT, na verdade, é sobre aquela nossa conversa de um mês atrás - a demanda crescente por sistemas de buscas mais inteligentes e com resultados mais significativos às nossas pesquisas.

O Blinkx, que surgiu antes do YouTube, é apresentado como uma das soluções na área de busca de vídeos. É o que melhor consegue organizar o caos nessa área na web.

Para conhecer o serviço, clique [aqui](#).

Jackson Douglas, repórter web

Novos sites baseados na web 2.0

Segunda-feira, 12 de março de 2007 - 10h13

Na onda da web 2.0 muitos sites surgiram oferecendo serviços online e publicação de conteúdo pelo próprio usuário. Muitos são conhecidíssimos da galera que é ligada em internet: YouTube, Orkut, ThinkFree, Google Docs, entre outros.

O site americano LifeHacker divulga constantemente candidatos a fazer sucesso na web 2.0. Na semana passada divulgou um interessante: o Scribd. Ele é uma espécie de YouTube para documentos. Você faz o upload do arquivo (que pode ser.doc , .xls, .pdf, entre outros) e o Scribd publica-o e cria outros formatos deles. Um dos arquivos criados mais legais são os de MP3. Testei em um currículo meu que estava em inglês e ficou perfeito a tradução de texto para audio. Ele ainda não é capaz de traduzir do português para inglês no áudio, a aplicação simplesmente converte todas as palavras para áudio, na voz de um americano, dá até para se divertir com o sotaque do locutor com nossas palavras em português.

Se o arquivo for em Word ele converte no formato .pdf, .txt e .mp3. A mesma coisa para apresentações e planilhas. Todos esses formatos criados podem ser baixados. Assim como no YouTube, você pode colocar um link na sua página para o documento e visualizá-lo de lá. Além de poder ouvir o que está escrito sem precisar fazer o download, você ainda pode adicionar amigos e postar comentários sobre um determinado documento. Por enquanto, ainda não tem versão em português.

Outro site divulgado pelo LifeHacker é o Gigoit. É uma espécie de classificados de coisas inúteis ou aquelas coisas que você não quer jogar no lixo e nem tem como vender. Você anuncia um determinado objeto que não queira mais e sua foto, tudo de graça, claro. E daí é só esperar alguém se disponibilizar para ficar

com o produto. Quem escolhe o vencedor é o giver, pessoa que está ofertando o objeto. É possível pesquisar produtos ao seu redor através do zip code que você se inscreve, mas apenas para cep americanos, o site por enquanto não tem o serviço disponível no Brasil. Mas é uma boa idéia para quem quer criar um site baseado na web 2.0. O site sincroniza com ferramentas de localização e mapa do google.

Outro que merece atenção é o Skrbl. O site é uma espécie de whiteboard onde você pode fazer desenhos e escrever pequenos textos num croqui que é criado assim que você se cadastra. Cada desenho é uma sessão em que você pode compartilhar com outros amigos. Há ainda a opção de enviar fotos e outros tipos de arquivos.

As idéias não param de pipocar na web e os serviços totalmente online estão cada dia mais reais.

Alexandre Monassa, repórter web

Dê uma geral na sua mesa

Terça-feira, 20 de março de 2007 - 11h47

SÃO PAULO - Acredito que 80% dos geeks espalhados pelo mundo afora sofrem com a falta de espaço na mesa (leia-se exagero de parafernalias). É cabo pra tudo que é lado, caixas de som, mouse, teclado, monitor, modem, roteador, enfim.

O canadense Van Mardian conseguiu bolar uma solução no mínimo interessante para o caso: o projeto Declutter Your Desk (Limpe a sua mesa). Gastando CND\$33,42 (algo em torno de sessenta e cinco reais), comprou um pedaço de MDF, algumas presilhas, suportes de alumínio e prendeu todos os gadgets extras debaixo da mesa. E não precisa ser serralheiro ou marceneiro para por o projeto em prática, basta apenas um pouco de tempo e boa vontade.

O site de Van conta com uma explicação detalhada da idéia, um FAQ e fotos de leitores que também utilizaram a técnica.

Agora não tem mais desculpa para toda essa bagunça em cima da sua mesa!

Leonardo Pessoa, repórter web

Que tal ter uma TV com a sua cara?

Terça-feira, 20 de março de 2007 - 14h40

SÃO PAULO - Um canal de TV transmitido por cada pessoa não é sonho para o ano 2020.

Segundo informações obtidas na UFPE, os empreendedores do Centro de Ciência da Computação estão trabalhando na chamada MyTV, com apoio do FINEP(Financiadora de Estudos e Projetos) e da PARTEC Participação e Consultoria, empresa do Porto Digital.

A MyTV é um projeto pré-aprovado no programa de subvenção econômica da FINEP.

O objetivo do MyTV é permitir que cada pessoa seja uma espécie de emissora de TV. "Hoje, qualquer um pode possuir um blog pessoal na internet. Queremos levar essa idéia para a TV", declara Gustavo Andrade, um dos responsáveis pelo projeto.

O financiamento da FINEP será responsável por 70% do custo do projeto, com os 30% restantes vindos de contrapartida da PARTEC. "Teremos recursos para trabalhar por 18 meses, mas acreditamos que antes disso já teremos algumas versões finalizadas", diz Andrade.

Quem sabe poderemos também telefonar vendo na tela da TV a imagem dos nossos parentes e amigos, sem gastar uma fortuna para as operadoras telefônicas.

Ademir Cavalcanti, repórter web

Open Source brasileiro faz sucesso mundial

Segunda-feira, 26 de março de 2007 - 18h21

O Brasil fez a diferença nesta última semana na comunidade mundial do CMS Open Source Xoops, o módulo Mastop Publish foi liberado para download gratuito e na primeira semana ultrapassou os 1000 downloads.

Os sites das principais comunidades de suporte ao Xoops no mundo colocaram a notícia como destaque e todos os comentários fazem alusão à qualidade, capacidade e recursos do módulo. O módulo foi desenvolvido pela Mastop, empresa de desenvolvimento Web, e veio para revolucionar os módulos de gestão de conteúdo para Xoops. Ele conta com recursos inovadores e fáceis de usar, como a inclusão de imagens, videos, arquivos, integração com o YouTube, entre outros.

A comunidade do kernel do Xoops foi a primeira fora do Brasil a colocar a notícia como destaque e já conta com mais de 4.400 leituras e 49 comentários. As comunidades de suporte ao redor do mundo já estão providenciando a tradução do módulo. Ele já faz sucesso na Espanha, Estados Unidos, Alemanha, França, México, Argentina, China, Tailândia e outros países.

O Brasil muda a maneira de encarar os direitos intelectuais de seu desenvolvimento apostando alto e com máxima qualidade no desenvolvimento de código-fonte aberto.

Esperamos em breve por um CMS 100% brasileiro desenvolvido para Open Source com a mesma qualidade dos trabalhos desenvolvidos até agora.

Lara Criscuolo, repórter web

Intel prepara nova linha de processadores**Quinta-feira, 29 de março de 2007 - 11h44**

NOVA YORK - A Intel está desenvolvendo uma nova geração de microprocessadores.

A nova linha alcançará significativo aumento de performance sem consumo maior de energia.

O desenvolvimento será a mais significativa mudança no projeto de chips desde que a companhia lançou a linha de Pentium Pro, em 1996.

A Intel planeja lançar a arquitetura básica de seus novos microprocessadores até 2008.

Reuters

Porto Alegre recebe segunda edição do Barcamp

Sexta-feira, 30 de março de 2007 - 11h33

SÃO PAULO - O modelo de "desconferência" Barcamp tem sua segunda edição em Porto Alegre, capital gaúcha, neste final de semana. Esta é a quarta aparição do Barcamp no Brasil. A primeira foi em setembro de 2006, em Florianópolis; a segunda, em dezembro de 2006, em Porto Alegre; e, a terceira, em São Paulo, nos dias 24 e 25 de março. Em escala global, a primeira edição ocorreu em agosto de 2005, na Califórnia EUA.

O modelo consiste em um evento em que a comunicação ocorre informalmente e num modelo todos-todos. Não há uma programação fechada ou palestrantes que falam para um público imóvel e impossibilitado de interagir. Os próprios participantes definem os temas que serão discutidos e organizam as discussões onde qualquer um pode emitir opinião.

Geralmente, o Barcamp pode ser visto como uma reunião de geeks que desejam discutir tecnologia. No entanto, as arestas do modelo transcendem esta definição e qualquer assunto de interesse comum pode ser debatido entre os "barcampers". No último encontro em São Paulo, os principais temas estavam ligados à web 2.0, jornalismo participativo, modelos de negócio na rede, consumidor 2.0 e folksonomy.

Em Porto Alegre, um dos principais assuntos do Barcamp será o projeto OLPC (One Laptop Per Child), ou "laptop de U\$ 100". Além disso, também devem ocorrer discussões envolvendo software livre, inclusão digital e blogs.

Assim como o caráter do evento, as inscrições são livres. O 2º Barcamp POA acontece na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande

do Sul - UFRGS. Para mais informações clique [aqui](#).

Stefanie Silveira, repórter web

Alguém caiu nas pegadinhas do Google?

Segunda-feira, 02 de abril de 2007 - 12h25

SÃO PAULO - Quase que o Google me pegou de surpresa... Vi que era brincadeira de primeiro de abril após examinar as cidades e companhias habilitadas e, além disso, a página não chegava a lugar nenhum.

A idéia da primeira pegadinha – ou do "serviço" chamado Google TiSP – era oferecer uma conexão de até 2 Mbps para usuários residenciais. Mas haveria também os pagos que iriam até 16 Mbps.

O "serviço" iria investigar os hábitos alimentares e predisposições genéticas para doenças através do exame de DNA do esgoto dos "assinantes". Dessa forma, eles poderiam direcionar propagandas online para cada pessoa de acordo com suas preferências. Mas segundo o site do TiSP, ele não irá interferir na sua navegação na internet.

O fórum é muito suspeito, pois não era possível postar mensagem. Faltou só avaliar o Google Checkout, pois não estava disponível para o Brasil. Outra pista era a última pergunta do FAQ que dizia: o TiSP é beta porque quando as coisas dão errado com ele dão muito errado.

Ao assinar o "serviço", a pessoa ganharia seu kit de instalação que inclui cabo de fibra óptica, roteador wireless, CD de instalação, e um GFlushing que afunda o cabo de fibra óptica até o nó mais próximo de conexão. De lá um tal de PDH (Lumbing Hardware Dispatchers) faria a ligação com a internet. E em menos de 6 minutos a pessoa estaria conectada.

O TiSP anunciava uma cobertura apenas nos EUA e Canadá, e a cidade tinha que ter uma companhia de esgoto ou de água habilitada para receber os

usuários. Segundo o site do TiSP, os cabos de fibra óptica em nada interferem na sua descarga ou no sistema hidráulico do banheiro.

Outro serviço gratuito que o Google passou a oferecer dia primeiro de abril foi o Gmail Paper, em que você recebe um e-mail e manda para o Gmail Paper imprimir. Pode ser foto ou texto, não vale música ou animações em Flash entre outros do mesmo tipo. O papel usado segundo o Google (Foolgle) é reciclado. Não há limites para impressão. O Gmail ganharia através da propaganda que viria no verso de cada página.

Claro que se for verdade mesmo, já que a notícia foi postada no dia primeiro de abril, sua privacidade vai junto pelo ralo com o tal de GFlushing.

Alexandre Monassa, repórter web

Empresa brasileira é campeã do FVC

Quarta-feira, 04 de abril de 2007 - 15h29

SÃO PAULO - A Griaule Tecnologia, empresa com sede em Campinas(SP) foi a primeira colocada no FVC 2006.

O FVC (Fingerprint Verification Competition) é a competição mais antiga e mais importante na área de biometria.

Este ano contou com 53 participantes, entre eles as principais empresas e universidades que desenvolvem soluções para o reconhecimento de impressões digitais.

Essa competição acontece desde 2000 e é patrocinada pelo Biometric System Laboratory (University of Bologna), o Pattern Recognition and Image Processing Laboratory (Michigan State University), o Biometric Test Center (San Jose State University) e o Biometrics Research Lab - ATVS (Universidad Autonoma de Madrid).

Para obter mais detalhes sobre o evento, clique [aqui](#).

José Alberto Canedo, repórter web

Já confundiu Lixo com Lixeira no Hotmail?

Quarta-feira, 04 de abril de 2007 - 17h40

SÃO PAULO - Os usuários brasileiros do Hotmail estão utilizando errado o sistema anti-spam. Isso ocorre porque hoje o botão Lixo do Hotmail marca as mensagens como spam e não as envia à Lixeira.

É o que aponta estudo feito pela Catho Online com alguns assinantes do serviço. Foi verificado que após a leitura dos emails de alerta com vagas de emprego, os usuários querem apagá-los e o fazem através do botão Lixo. O que eles não sabem é que esse botão serve para filtrar mensagens como spam, o que pode fazer com que essas não cheguem às caixas de entrada.

Há até mesmo casos de usuários que perceberam que passavam a receber email de amigos e parentes na caixa Lixo eletrônico. O que acontece é que o botão com o nome Lixo confunde os usuários pela associação que fazem com Lixeira. Lixeira, aliás, que é uma invenção da própria Microsoft.

A Microsoft já foi alertada quanto ao problema. Enquanto isso vale lembrar aos internautas: o botão Lixo do Hotmail não serve para apagar mensagens. Para isso, utilizem o botão Excluir.

Leonardo Dias, repórter web

John Maddog Hall no teatro da CEF

Quinta-feira, 05 de abril de 2007 - 12h12

SÃO PAULO - A Caixa promove na próxima segunda-feira(09/04), a palestra: "Migrando para Software Livre! Fazendo isso (quase) sem traumas" que será proferida por Jon "Maddog" Hall. Evento no Teatro da Caixa Cultural, em Brasília, às 15 horas.

Jon "Maddog" Hall é um dos fundadores do movimento Open Source internacional. Desde 1995 é diretor-executivo da Linux International, uma associação sem fins lucrativos patrocinada por empresas de grande relevância internacional na área de TI. A Linux International tem sede nos Estados Unidos e tem por objetivo dar apoio à adoção do sistema operativo Linux.

O Linux é um sistema operacional desenvolvido pelo finlandês Linus Torvalds, com características do Unix. Foi anunciado em novembro de 1991 e vem ganhando espaço no mundo inteiro com uma constante evolução e o título de mais importante software livre do mundo.

O termo "software livre" se refere aos programas que são fornecidos aos seus usuários com a liberdade de executar, estudar, modificar e repassar (com ou sem alterações) sem que, para isso, os usuários tenham que pedir permissão ao autor do programa.

A palestra contará com recursos de tradução simultânea e será transmitida em tempo real através de streaming (áudio e vídeo) para as unidades da tecnologia da informação localizadas fora de Brasília. O Teatro da Caixa comporta até 400 pessoas, e a acomodação se dará por ordem de chegada.

Henrique Miranda, repórter web

Barcamp em Porto Alegre foca educação

Segunda-feira, 09 de abril de 2007 - 20h11

SÃO PAULO - A capital gaúcha teve a sua segunda edição do Barcamp nos dias 30 e 31 de março. Entre os principais temas abordados nas discussões estavam educação e novas tecnologias; direitos autorais e software livre. Encabeçaram a organização do evento o Centro de Cultura e Arte da UNE, a Associação Software Livre e o Laboratório de Ensinos Cognitivos - LEC - da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Uma das idéias do escopo inicial do encontro era debater a educação e suas possíveis transformações através das aplicações da web 2.0. Um dos pontos de destaque foi o projeto do laptop de U\$ 100, ou OLPC (One Laptop Per Child). O LEC proporcionou aos participantes o contato com algumas das “maquininhas verdes” projetadas para crianças. O grupo ainda apresentou a experiência do projeto desenvolvido em uma escola gaúcha onde os laptops são utilizados como ferramentas de ensino em sala de aula.

Além disso, uma grande participação de pessoas ligadas ao movimento do software livre trouxe o tema à tona. Outro motivo da discussão ampliada no assunto é a proximidade do 8º Fórum Internacional do Software Livre, que acontece em Porto Alegre nos dias 12,13 e 14 de abril. Também permearam as discussões a Wikipedia e o uso de blogs na educação.

Como sempre, as impressões que ficam de um Barcamp são muito boas. O encontro serve para ampliar idéias, discutir assuntos de interesse coletivo e conhecer pessoas. Outra marca que fica é a de descobrir uma maneira diferente de reunir pessoas que não seja o tradicional “congresso”, com palestrantes cheios de

títulos e inalcançáveis.

A próxima desconferência brasileira está marcada para os dias 19 e 20 de maio, na Universidade Federal de Santa Catarina em Florianópolis. Mais detalhes sobre o evento podem ser conferidos aqui.

Stefanie Silveira, repórter web

Conversor online envia arquivos por e-mail**Quinta-feira, 12 de abril de 2007 - 18h18**

SÃO PAULO - Um novo serviço web 2.0 chamado Media Converter, converte diversos tipos de arquivos para outros formatos.É possível, por exemplo, converter vídeos em 3GP(vídeo de celular) para MP4, AVI, entre outros.

O usuário terá que fazer o upload do arquivo que deseja converter e depois escolher o formato de saída. Terminado o upload do arquivo, será mandado um link para o e-mail fornecido para que se faça o download. Ele ficará disponível por 24 horas.

William Moraes Jr, repórter web

PMI lança site para gerentes de TI

Quinta-feira, 12 de abril de 2007 - 18h54

SÃO PAULO - Um grupo de pesquisadores do IBMEC e do PMI(Project Management Institute), com o apoio de parceiros, lançaram o site Gerente de TI.

Eles se valeram da máxima de que um gerente efetivo é o principal fator de sucesso das iniciativas de TI para entender quais são as habilidades mais importantes para se alcançar um objetivo específico considerando-se um determinado cenário. A intenção é pesquisar a relação entre as competências de gerenciamento, complexidade e sucesso dos projetos de TI.

Nas empresas, principalmente as que são prestadoras de serviços, a mão de obra é freqüentemente o recurso determinante da eficácia da empresa. Portanto, aumentar as chances de se predizer as possibilidades de sucesso de um determinado gerente é extremamente valioso para todos os envolvidos.

Além de contribuir para o desenvolvimento das práticas do setor, quem responde todos os módulos ainda recebe um certificado eletrônico de contribuição à pesquisa da INTERC, um mapeamento de personalidade, uma análise de raciocínio lógico; exposição à comunidade de Gerentes de TI, entre outros benefícios.

O PMI(RJ) apóia a iniciativa junto com os capítulos de Brasília e Pernambuco do mesmo instituto, o IBMEC e algumas empresas privadas. A pesquisa terá uma etapa realizada no Brasil e outra na Europa e Estados Unidos, utilizando o suporte das instituições de ensino parceiras da faculdade. Para participar da versão brasileira, clique aqui.

André Lima Cardoso, repórter web

6.5 Anexo 5 – Textos Pré-edição

Internet pela privada? Email impresso?

Quase o google me pegou de surpresa, vi o erro depois de examinar as cidades e companhias habilitadas: a página não chegava a lugar nenhum. E também no fórum muito suspeito, pois você não conseguia postar mensagem. Faltou só avaliar o Checkout ,pois não estava disponível para o Brasil. Outra pista era a última pergunta do FAQ que dizia: o TiSP é beta porque quando as coisas dão errada com ele dão muito errada.

A idéia da pegadinha ou do serviço era oferecer uma conexão de até 2Mbps para usuários residenciais. Mas haveria também os pagos que iriam até 16Mbps.

O serviço iria investigar os hábitos alimentares e predisposições genéticas para doenças através do exame de DNA do esgoto dos “assinantes”. Dessa forma eles poderiam direcionar propagandas on-line para cada pessoa de acordo com suas preferências. Mas segundo o site do TiSP, ele não irá interferir na sua navegação na internet.

Ao assinar o serviço a pessoa ganharia seu kit de instalação que inclui cabo de fibra óptica, roteador wireless, CD de instalação, e um GFlushing que afunda o cabo de fibra óptica até o nó mais próximo de conexão. De lá um tal de PDH(lumbing Hardware Dispatchers) faria a ligação com a internet. E em menos de 6 minutos a pessoa estaria conectada.

O TiSP anunciava uma cobertura apenas nos EUA e Canadá e a cidade tinha que ter uma companhia de esgoto ou de água habilitada para receber os

usuários.

Segundo o site do TiSP os cabos de fibra óptica em nada interferem na sua descarga ou no sistema hidráulico do banheiro.

Outro serviço gratuito que o google passou a oferecer dia 1 de abril foi o gmail paper, onde você recebe um email e manda para o gmail paper imprimir. Pode ser foto ou texto, não vale música ou animações em flash entre outros do mesmo tipo. Ah! O papel usado segundo o google(foolgle) é reciclado. Não há limites para impressão. O gmail arrecadaria através da propaganda que viria no verso de cada página.

Claro que se for verdade mesmo , já que a notícia foi postada no dia 1 de abril, sua privacidade vai junto pelo ralo junto com o tal de GFlushing.

Alexandre Monassa

SEM TÍTULO

Na onda da web 2.0 muitos sites surgiram oferecendo serviços online e publicação de conteúdo pelo próprio usuário. Muitos são conhecidíssimos da galera que é ligada em internet: YouTube, Orkut, ThinkFree, googleDocs, entre outros.

O site americano LifeHacker, divulga constantemente candidatos a fazer sucesso na web 2.0. Na semana passada divulgou um interessante, o [Scribd](#). Ele é uma espécie de YouTube para documentos. Você faz o upload do arquivo (que pode ser .doc , .xls, .pdf, entre outros) e o Scribd publica-o e cria outros formatos do mesmo. Um dos arquivos mais legais que são criados é o arquivo de mp3. Testei em um currículo meu que estava em inglês e ficou perfeito a tradução de texto para audio. Ele ainda não é capaz de traduzir do português para inglês no audio, ele simplesmente converte todas as palavras para audio, na voz de um americano, dá até para se divertir com o sotaque do locutor com nossas palavras em português.

Se o arquivo for um .doc ele converte no formato .pdf, .txt e mp3. A mesma coisa para apresentações e planilhas. Todos esses formatos criados podem ser baixados. Assim como no YouTube, você pode colocar um link na sua página para o documento e visualizá-lo de lá. Além de poder ouvir o que está escrito sem precisar fazer o download. Você pode ainda adicionar amigos e postar comentários sobre um determinado documento. Por enquanto, ainda não tem versão em português.

Outro site divulgado pelo LifeHacker é o Gigoit. É uma espécie de classificados de coisas inúteis ou aquelas coisas que você não quer jogar no lixo e nem tem como vender. Você anuncia um determinado objeto que não queira mais e sua foto, tudo de graça, claro. E daí é só esperar alguém se disponibilizar para ficar com o produto. Quem escolhe o vencedor é o giver, pessoa que está ofertando o

objeto. É possível pesquisar produtos ao seu redor através do zip code que você se inscreve, mas apenas para cep americanos, o site por enquanto não tem o serviço disponível no Brasil. Mas é uma boa idéia para quem quer criar um site baseado na web 2.0. O site sincroniza com ferramentas de localização e mapa do google.

Outro que merece atenção é o Skrbl. O site é uma espécie de whiteboard onde você pode fazer desenhos e escrever pequenos textos num Croqui que é criado assim que você se cadastra. Cada Desenho é uma sessão em que você pode compartilhá-los com outros amigos. Há ainda a opção de enviar fotos e outros tipos de arquivos.

Como pode ser visto as idéias não param de pipocar na web. A idéia de serviços totalmente online está cada dia mais real.

Alexandre Monassa

O Computador na Sala

Desde que os computadores adquiriram capacidade de processar áudio e vídeo que sua migração da mesa do escritório para a sala é esperada. Há muito sente-se que um computador na sala poderia fazer muito por seu usuários, armazenando músicas, tocando CDs ou DVDs, exibindo fotos ou vídeos caseiros e gravando programas da TV.

Quando a Microsoft lançou o Windows XP Media Center Edition nós brasileiros ficamos privados de usar a versão "Bill Gates" de um media center. Agora com a estréia no Brasil do Windows Vista temos acesso a mais esta funcionalidade informática, mas quem sabe usar um mecanismo de busca já poderia ter seu media center, ou HTPC (Home Theater Personal Computer) há muito tempo.

Existem pelos menos três programas que podem dar vida a um HTPC, e note que todos os três são gratuitos:

1-Knoppmyth

2-MediaPortal

3-GB-PVR

O primeiro da lista vem do mundo Linux, talvez seja o mais personalizável e adaptável de todos, mas todo esse poder de fogo tem um custo: a configuração é um território reservado à poucos bravos conhecedores do Linux. Mesmo com uma vasta documentação na internet a configuração é demorada e requer muito tempo e paciência para ter tudo funcionando. O prêmio para os corajosos é ter um sistema sólido e personalizado.

O MediaPortal é um projeto open source para Windows. O programa já

tem maturidade suficiente para uso diário, alguns detalhes não o inviabilizam, são como areia no sapato, dá para andar, mas se não estivesse lá seria melhor.

GB-PVR é gratuito, assim como os outros dois, mas contraditoriamente, ou não, não é open source. Tem uma grande comunidade que apóia o projeto e cria plugins. Apesar de bem sólido e configurável o software carece de um acabamento mais refinado, suas telas tem uma aparência amadora quando comparadas aos seus concorrentes.

O fato de terem seus códigos abertos garantem ao MediaPortal e ao Knoppmyth uma comunidade maior e maior desenvolvimento, mesmo sem essa característica o GB-PVR tem conseguido, aparentemente sem problemas, se manter na disputa. Além das vantagens já mencionadas o código aberto garante que nenhuma grande corporação se apodere do projeto e passe a cobrar por ele.

Curiosamente o caminho oposto aconteceu com o Meedio, que era um software comercial quando foi adquirido pelo Yahoo que agora disponibilizou-o gratuitamente, infelizmente o programa só tem utilidade para quem mora nos EUA.

Todos os programas igualam ou superam as funcionalidades do Media Center do Windows Vista, prova de que nem tudo que é bom e barato é caro.

Juarez Pedra Jr.

SEM TÍTULO

A febre do Second Life está tomando conta de várias empresas que enxergam um mercado vantajoso para expandir seus negócios, além de vender, contratar pessoal e apresentar novos produtos.

Nesta onda a Nokia lançará dois modelos de celular no mundo SL: o Nseries N73 e o N5200. Através dos aparelhos, os usuários poderão mandar imagens do software virtual para os celulares pessoais do dia-a-dia. A notícia está no site da empresa.

O mercado publicitário apresenta um alto grau de competição, todos os meios possíveis para a apresentação de um novo produto ou conceito devem ser explorados. Dessa forma, tanto a Nokia quanto outras empresas vêm investindo em propagandas alternativas, que conquistam os jovens por estarem em meios que os mantêm mais próximos das empresas em questão.

Pedro Vinícius

SEM TÍTULO

Com mais uma inovação no mercado de automóveis, depois da Citroën dar um Ipod na compra do seu modelo Music, a Renault dá um passo maior ainda, oferece um notebook na compra de um dos modelos: Scénic e Mégane Sedan. Uma das exigências é compra pelo seu financiamento próprio e outra é que esta promoção só é válida na aquisição de veículos Zero quilometro.

O modelo do notebook não é dos mais apimentados, com configuração: Intel Celeron M370 1.5Ghz Mobile, Tela de 14", Wi Fi, HD 40GB, 256Mb de memória e Sistema Operacional Linux. Outras informações como esta é encontrada no site da Renault.

Agora é só esperar a reação dos usuários, comprar um carro pelo que ele é ou pelo brinde que virá junto?

Pedro Vinícius

Mundo dos dorminhocos, acordem!

“Despertador” tecnológico promete infernizar a vida de preguiçosos

O mundo dos preguiçosos e atrasadinhos está ameaçado. O MIT inventou uma forma totalmente revolucionária para contribuir com o mau humor ao acordar. Na verdade, uma geringonça. O robozinho, que ainda não foi batizado, funciona como “um despertador interativo” que além de emitir sons que despertem o usuário, literalmente sai “correndo” em várias direções obrigando a sonolenta “vítima” a “persegui-lo” para desligá-lo.

Aviso aos que naturalmente acordam de mau humor: segundo o site de vendas Nanda Home, que comercializa o fugitivo, declara que a novidade resiste a quedas de até 60 cm! Ele, literalmente, “salta” do criado-mudo sem sofrer nenhum dano! Para piorar a situação, o site explica que “ele sempre vai para a frente. Então, o despertador começa a se movimentar por 30 segundos em diferentes direções”. Imagine você correndo pelo quarto inteiro atrás deste impertinente despertador”?

O pentelho pode ser adquirido por US\$ 50 e promete infernizar a vida dos sempre “atrasadinhos”. Vejamos pelo lado bom: A pontualidade se tornará a principal virtude deste usuário; porém o bom humor pode não resistir por muito tempo.

Thiago Araújo

6.6 Anexo 6 – Textos Recusados

Homem-aranha, Batman, James Bond? Não... Tecnologia a serviço da “boa vizinhança”.

Engenheiro mecânico Nathan Ball inventa equipamento de deslocamento vertical

Mais uma vez, as invenções do Massachusetts Institute of Technology – MIT causam espanto na sua originalidade e funcionalidade. Depois do recém-lançado “Clocky”, o despertador mais impertinente já criado até hoje, o engenheiro mecânico Nathan Ball apresentou um equipamento que promete tornar o personagem de Stan Lee uma realidade em situações críticas de salvamento vertical.

O mecanismo funciona com uma espécie de elevador expresso que possui a capacidade de elevar uma pessoa, em trinta segundos, a uma altura de até 30 andares. Além da rapidez de deslocamento, que por métodos tradicionais levaria até 8 minutos com uma carga de 45 kg, o aparelho também garante a capacidade de elevar dezenas de quilos de equipamento, segundo explica o canal de Tecnologia do G1.

O invento utiliza uma bateria de íon-lítio que proporciona a elevação de cerca de 110 kg a 11 km/h. Mesmo com este desempenho, o equipamento pesa somente 11 kg. O equipamento é destinado ao salvamento de pessoas encurraladas em topos de prédio em chamas ou locais de difícil acesso que exijam elevação.

Porém, para a utilização do aparelho é necessária a instalação prévia de uma corda no topo da elevação a ser superada, caracterizando a funcionalidade do

aparelho em um segundo momento do resgate. Ao ligar a bateria, com esta corda fixada no corpo do usuário e passando pelo Atlas, o artefato “iça” a pessoa ao local desejado.

O “elevador”, chamado de Atlas Powered Rope Ascender, foi fruto da premiação Lemelson-MIT Student que rendeu ao engenheiro a bagatela de US\$ 30 mil. Segundo o G1, a idéia nasceu de uma competição patrocinada pelo MIT com a intenção de desenvolver ferramentas de mobilidade vertical.

Os novos “homens-aranhas” a serem beneficiados com esta tecnologia são paramédicos, bombeiros, policiais e equipes especializadas em salvamento.

Thiago Araújo Gomes

Fonte: <http://g1.globo.com/Noticias/0,,MUL5940-6174-6181,00.html>

Realidade Aumentada à base de papelão: Um “jeitinho brasileiro” para as novas tecnologias.

Os brasileiros mais uma vez superaram as dificuldades na aplicação de novas tecnologias no país. Os engenheiros recém-formados pela Escola Politécnica da USP Fernando Tsuda, Paula Morita Hokama e Thiago Moreira inventaram uma nova forma de integrar os ambientes real e virtual – a chamada Realidade Aumentada – com nada mais simples e prático do que papelão.

A matéria-prima é um dos itens que compõem 70% de todo o lixo produzido na Cidade Universitária e também um dos materiais mais procurados para a reciclagem. A provável visão dos engenheiros foi baratear o acesso à manipulação de uma tecnologia que exigia a utilização de muitos equipamentos; porém também se tornaram responsáveis pelo lançamento de uma nova modalidade de reciclagem.

A criação consiste basicamente em utilizar o papelão como um detector de movimentos. O software captura uma imagem já pré-reconhecida implantada no papelão e utiliza a orientação dada em games interativos. Utilizando esta tecnologia para estes jogos, segundo Thiago Moreira, os equipamentos necessários são reduzidos para um computador e uma webcam, caracterizando a acessibilidade do invento.

Dois games foram utilizados para testar o “papelão interativo”: o weA. R. Dancin, simulador de dança virtual e o Pong, onde o movimento das mãos foram repassados para a raquete digital. Os estudantes postaram um vídeo no Youtube exibindo a tecnologia aplicada na prática: <http://www.youtube.com/watch?v=ydNdLils3bc>.

Tais iniciativas que nascem no meio acadêmico comprovam a adequação

de nossos estudantes as dificuldades que são encontradas para a pesquisa e o desenvolvimento tecnológico em nosso país. Se a disposição de mecanismos “tecnologicamente corretos” são escassos, sobra a imaginação e materiais que, para alguns, seriam consideradas meros artefatos de reciclagem.

Thiago Araújo Gomes

Fonte: Canal de Tecnologia do site de Notícias G1.

Ransomware: Uma nova dimensão na era do vírus

Por essa as empresas de antivírus não esperavam. Eugene Kaspersky, representante da Kaspersky Labs. reafirmou a incapacidade da indústria antivírus de combater uma nova ameaça chamada de ransomware. Este tipo de vírus, que pode ser um cavalo-de-tróia ou similar, seqüestra os arquivos salvos na máquina do usuário, criptografando a utilização dos mesmos. Para a liberação dos arquivos, o pirata virtual exige um “pagamento de resgate” que, para usuários avulsos, pode sair por 20, 30 dólares, por exemplo.

A grande sacada desta técnica consiste na utilização de criptografia avançada, cuja tal decifração pode ser de difícil tratamento para as empresas de antivírus. Segundo Kaspersky, os criminosos virtuais estão migrando o foco de atuação de ataques em sites de empresas para o ataque pontual, usuário por usuário, minimizando o risco de rastreamento.

Ainda segundo Kaspersky, é possível que ataques com esta estratégia aumentem neste ano, visto que, para os hackers que atuam nesta modalidade, a polícia não se interessa por crimes “pequenos”. Pelo visto, outras empresas de antivírus não deram muita atenção a esse alerta, voltadas hoje para a segurança do mercado corporativo.

O alerta foi emitido pela segunda vez na RSA Conference, encontro realizado em San Francisco, CA. A pergunta que fica é: Será dada atenção a isso ou só será destinada atenção necessária quando tal ameaça chegar ao mundo corporativo?

Thiago Araújo Gomes